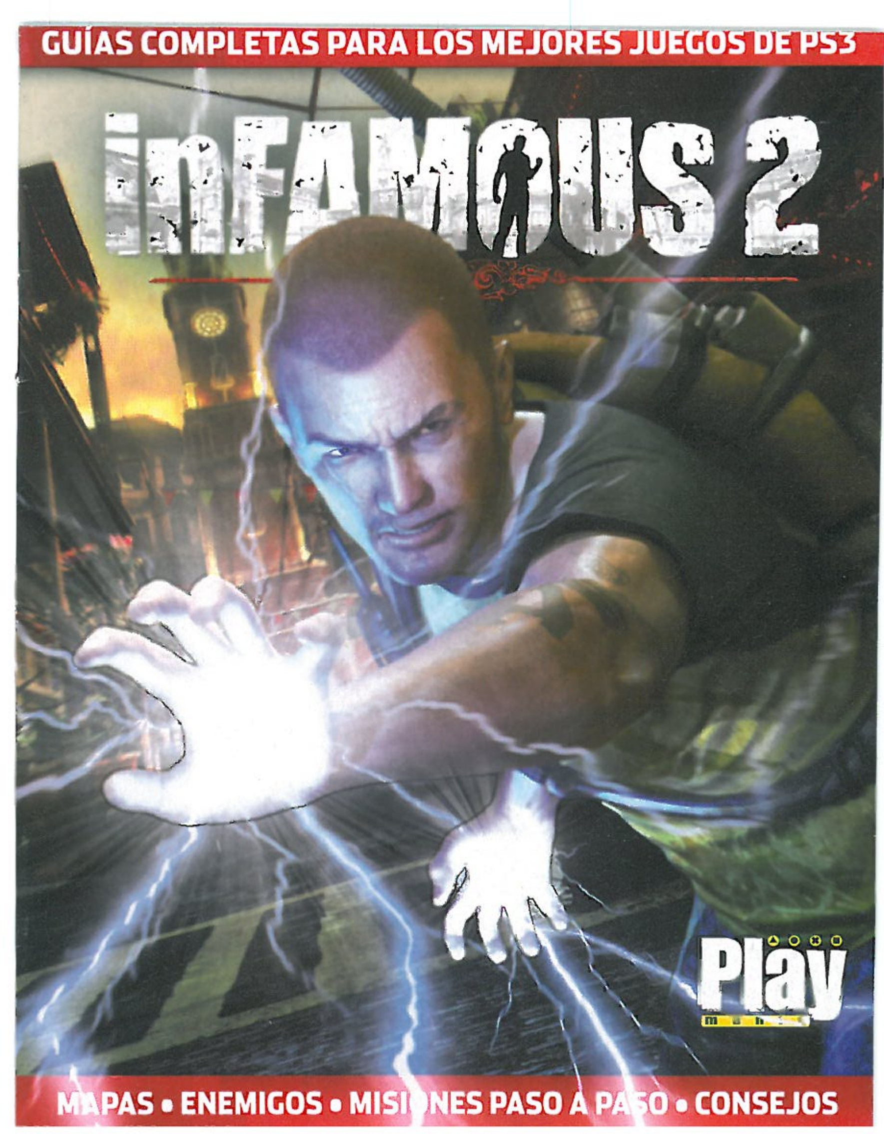

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
inFAMOUS 2
Play
MAPAS • ENEMIGOS • MISIONES PASO A PASO • CONSEJOS

CONTROLES

CONTROLES:
Stick izquierdo: moverse
Stick derecho: cámara.
▲: mirar / cohete (+ L1).
●: cubrirse.
✖: salto / poder ofensivo (+ L1).
■: amplificador / poder ofensivo (+ L1).
R1: poder ofensivo (+ L1).
R2: poder movimiento (+ L1)
L1: apuntar.
L2: absorber energía.
L3: radar.
Select: mapa.
Cruceta →: menú poderes.
Cruceta ↓: ejecución poderes.
Cruceta ←: cambio de poderes.
Cruceta ↑: precisión.

INTRODUCCIÓN

EL KARMA

El karma jugará un papel fundamental en tu experiencia de juego. Con tus acciones definirás el perfil de Cole. **Realiza buenas acciones y recibirás puntos** de buen karma. Pero si haces "travesuras", el medidor irá en sentido contrario. **Ir en un sentido determinará los poderes que desarrolles.** Digamos que ambos "lados" son igualmente "potentes", pero **lo que sí te recomendamos es que desde el principio actúes en un único sentido** ❶. Lo que **debes evitar es el equilibrio,** pues así no podrás desarrollar todo tu potencial. Aquí te detallamos algunas maneras de para obtener puntos de karma.

• **Misiones principales:** durante tu aventura, habrá veces que **se te den dos alternativas para solventar una situación.** Seleccionando una de ellas harás que la otra quede inaccesible ❷.

• **Oportunidades de karma:** en tu larga estancia en New Marais tendrás la oportunidad de **interactuar con los ciudadanos en un sentido u otro.** En el minimapa verás distintos iconos (azules para el buen karma y rojo para el malo) que te señalan el momento de gana unos puntos rápidamente. Puede ser evitar un atraco o secuestro, o acallar a manifestantes a golpes o luchar contra la policía.

• **Misiones secundarias:** las verás **en tu mapa como un signo de exclamación** amarillo ❸. Si está rodeado de rojo te harán ganar puntos de mal karma, y si es verde, del bueno. Estas misiones **irán apareciendo a lo largo y ancho del mapa** y son de lo más variadas. No son importantes para la aventura y **podrás completarla cuando quieras.** Simplemente dirígete al punto señalado y habla con la persona que te hace el encargo. **Hay unas 60 misiones y obtendrás una cantidad ingente de puntos de experiencia.**

• **Civismo: el final que les des a tus enemigos** (inmovilizarlos o electrosuccionarlos) **o si diriges tus ataques contra civiles** también definirán tu karma ❹.







PODERES

Conseguirlos todos tiene su "aquel". Aquí te indicamos qué debes tener en cuenta:

• **Poderes principales:** son los que obtendrás **con los núcleos explosivos que vayas absorbiendo.** Suelen ser la base de tus poderes ❺ sobre la que luego podrás adquirir ciertas modificaciones.

• **Puntos de experiencia:** al ganar puntos de experiencia quedan disponibles **posibles mejoras de tus poderes** principales. Por ejemplo, que una granada lance hielo tras explosionar. **Completa misiones para acumular puntos** y gástalos a placer ❻.

• **Poderes del karma:** a medida que aumentan tus puntos de experiencia y avanzas en tu camino kármico, se van desbloqueando unos poderes u otros. **Sólo podrás desarrollar los poderes que van en sintonía con tu karma,** quedando los otros inaccesibles. Según alcanzas rangos superiores "volver atrás" es más difícil.

• **Acciones específicas:** para poder adquirir muchos de **los más valiosos poderes tendrás que realizar acciones específicas.** Consultando el detalle de la habilidad, obtendrás datos exactos de lo que debes hacer: disparar a los enemigos en la cabeza, que un cohete rebote en tu campo de fuerza...

• **Misiones secundarias:** un puñado de poderes y ampliaciones quedarán disponibles **si completas un número determinado de misiones** secundarias.

COLECCIONABLES

En New Marais no pueden faltar la **recolección de ítems especiales.** Sólo los hay de dos tipos y podrás localizarlos en tu mini-mapa si pulsas el botón L3. En las siguientes páginas te indicaremos su ubicación exacta.

• **Palomas mensajeras:** señaladas con el símbolo de un pájaro azul, estas aves vuelan en círculos en ciertas zonas de la ciudad. Si las abates con una descarga podrás recuperar el archivo sonoro que llevan atado y conocer así más detalles de la historia de Cole.

• **Rayacite:** estos fragmentos morados te permiten incrementar tu capacidad para acumular energía, haciendo menos frecuentes tus recargas. Hay más de 300...







PRÓLOGO: preparados...

Qué mejor manera de empezar que conocer a tu Némesis. **Una batalla breve y sencilla** que servirá de tutorial. Avanza hasta que se te indique atacar a la enorme mole en la lejanía y no dejes de disparar descargas mientras esquivas su lento y único ataque. Por ahora **no tendrás que preocuparte de la reserva eléctrica.**

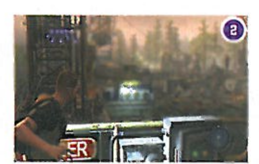
Rápidamente cambiará de estrategia y te verás flotando en el aire. Sigue disparando y **para únicamente cuando veas que crea su campo de atracción.** Aléjate de él y vuelve a la carga cuando cese ❶. En algún momento te indicarán que uses la Tormenta Iónica para dejarlo ya fuera de combate. Pero aún no ha acabado. Corre hacia el barco y **serás atrapado por una de sus enormes zarpas.** No dejes de soltar descargas y remata con una nueva tormenta en cuanto te avisen tus amigos . Listo... por ahora.

Ya en las costas de New Marais, te toparás con los primeros miembros de la banda que controla la isla. **Pelea** hasta que subas al puesto de despliegue de un puente.

OPCIÓN DE KARMA

Debes cargar el generador que hay al otro lado del río con tus descargas. **Puedes hacerlo hasta que las luces que hay en frontal se iluminen de verde** (el puente bajará y nadie morirá) ❷ o sobrecargarlo del todo y acabar con todos.









OPORTUNIDAD DE BUEN KARMA: Emergencia médica.
Cerca hay varios civiles heridos. Para sanarlos con tus poderes debes pulsar ▲ mientras pulsas R1 ❸. En el mini-mapa aparecerán con un símbolo azul de una cruz.

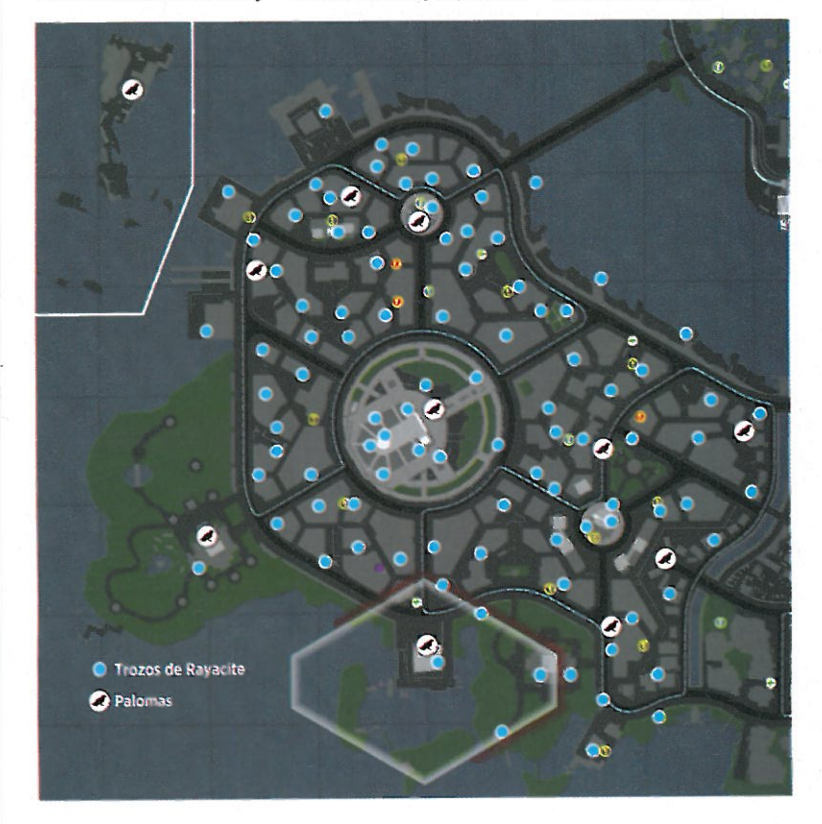
Cruza el puente y aniquila a todos los enemigos que veas. Durante los próximos minutos **tendrás que saltar de plataforma en plataforma** para evitar el agua y aprender a usar las coberturas. **Dispara contra los tanques de combustible** y bidones explosivos para hacer tu tarea más sencilla ❹.

CONSEJO

Evita el agua.
Eres una pila con patas y ya sabes que la electricidad no se lleva bien con el agua si por medio hay carne fresca y viva como la de Cole. Calcula bien tus saltos y no te mojes.

NEW MARAIS

La principal zona de la ciudad oculta los trozos de Rayacite de la forma más variada. **Busca en la catedral y en las fachadas** de los edificios (casi siempre en zonas altas), tampoco olvides la zona costera y el pantano. Las palomas las encontrarás casi siempre revoloteando alrededor de estructuras más o menos altas.









01 IMPULSO HACIA ADELANTE

Ya en la decadente ciudad de Marais, **sigue a Kuo sin despegarte de ella demasiado** y limpiando las calles por las que pases de enemigos.

Enseguida llegarás al lugar donde se supone está el artefacto que comenta el Dr. Wolfe. Aunque para hacerte con él tendrás que acabar con la **media docena de enemigos** que lo protegen desde los edificios cercanos ❶. Consulta tu mapa para dar con el edificio adecuado y **subir hasta la azotea.** No pierdas de vista las distintas fuentes eléctricas para curarte y seguir plenamente armado.

Una vez te libres de la Milicia, abre la extraña caja ❷.

OPORTUNIDAD DE BUEN KARMA: Detener robo. Podrás saltar a la calle y librar a la pobre chica de los tres malhechores que la acosan. Pero no dañes a la asaltada o no servirá de nada ❸. En el mapa aparecerá con el símbolo azul de una pistola.

Tras ver la explosión, consulta el mapa para localizar el edifico **donde está el Dr. Wolfe y usa los cables** de la ciudad para llegar rápido hasta él. **Te enseñará a usar el objeto** que acabas de coger (**núcleo explosivo**) y que te otorgará nuevos poderes ❹. Desde ahora serán uno de tus objetivos principales. Por el momento aprende a usar tu nueva habilidad bajando a la calle y siguiendo las instrucciones.

02 OBJETOS PERDIDOS

OPORTUNIDAD DE MAL KARMA: Suprimir policía. Si aceptas esta misión tendrás que acabar con todos los grupos de policías que veas en la ciudad ❺. La maldad tiene estas cosas. Aparecerá en el mini-mapa como una placa policial de color rojo.

Ve al punto marcado en el mapa para iniciar la misión y Kuo te pedirá que busques una **paloma mensajera** que hay en lo alto de una altísima torre. **Escala casi hasta lo alto y pulsa L3 para ver la silueta** en el mini-mapa. Búscala con la mirada y dispárale una sola ráfaga para

CONSEJO

Usa el tendido eléctrico. Una de las formas más rápidas de moverte por la ciudad es usar los cable del tendido eléctrico. Cole se desliza a toda velocidad sobre ellos como si surfeara. No sólo "mola", sino que es muy útil.











aturdirla y que caiga al suelo. Baja y recoge con R1 el **fragmento sonoro** 6. Ahora deberás encontrar otros **3 fragmentos de Rayacite** (lo que conocemos como núcleos explosivos) 7. Vuelve a usar L3 y los localizarás en el mini-mapa como un **punto azul**. En los alrededores hay bastantes, así que no te costará demasiado. Aprovecha para dejarte caer desde alguna cornisa pulsando ●, como indica el checklist.

03 EL KARMA ES UNA MIERDA

Tendrás que elegir entre hacer el bien o el mal. Zeke te dirá que, cruzando la calle podrás hablar con un poli o un yonki. Elige tu estilo...

CONSEJO

Los tejados son tu hogar. Gracias a las habilidades escaladoras de Cole, subir a lo más alto de un edificio es pan comido. Desplazándote por las alturas, avanzarás más rápido y te encontrarás con menos enemigos.

OPCIÓN BUEN KARMA: Buen Samaritano

En una mansión cercana están masacrando a unos ciudadanos. Ve a las coordenadas y cura a los civiles que te vayas encontrando 8. En la parte de atrás de la mansión, **sube al tejado y acaba con todos los miembros de la Milicia,** incluidos los que luego atacarán a los policías con los que hablaste. **Inmoviliza a tus enemigos** para obtener puntos.

OPCIÓN MAL KARMA: Sacar la basura

Este tipo te pedirá que electrosucciones a dos ciudadanos que están retenidos por la Milicia. **El segundo de ellos está muy protegido,** así que usa tus poderes con mucho cuidado y abusa de las granadas.



OPORTUNIDAD DE MAL KARMA: Silenciar a los artistas callejeros.

A tu amigo Zeke no le gustan estos tipos metiendo ruido por la ciudad 9. Si sigues tus más salvajes instintos, acabarás con ellos nada más ver uno en las inmediaciones. Aparecen en tu mapa como una nota musical de color rojo.

04 EVOLUCIÓN

Hora de incrementar tus poderes. Parece que el siguiente es la **Descarga Tenaza**, un tipo de proyectil más potente que el que ya conoces pero que permite una cadencia menor 10. **Sigue las coordenadas marcadas por Kuo y acaba con los 6 miembros de la Milicia.**









Usa los puntos de experiencia en el menú de poderes para adquirir la Descarga Tenaza y aprende a usarlos con las instrucciones que aparecen en pantalla ⓫. Además, durante la lucha contra más milicianos des**bloquearás un nuevo tipo de golpe, Remate.**

OPORTUNIDAD DE BUEN KARMA: Evita el secuestro.

Busca a los civiles en apuros y acaba con los dos tipos que los retienen. No debería llevarte más de medio minuto por lo fácil que es ⓬. Aparecen en tu mapa como un símbolo azul de una persona con las manos en alto.

CONSEJO

Conoce tus poderes

Cada tipo de disparo o poder tiene sus pros y sus contras. Deberás valorar cuando necesitas algo de cadencia alta o más potencia bruta. Practica con tus habilidades, es la única forma de dominarlas.

05 BERTRAND SUBE ESCENARIO

Parece que la única forma de averiguar dónde está **Wolfe** es sonsacárselo al cabecilla de la Milicia, un tipo llamado **Bertrand**. Una vez te cueles en su mitin, te las verás con un **nuevo tipo de enemigo, unos mutantes** muy resistentes a tus descargas eléctricas pero bastante menos a tu Amplificador. **Pon a prueba el nuevo ataque cuerpo a cuerpo** que has adquirido y líbrate e ellos, **siempre evitando usar la electricidad**. Con los mutantes K.O., tendrás que **perseguir a la limusina de Bertrand** con la ayuda de los cables eléctricos que recorren las calles ⓭. Si te caes al suelo, busca uno al que subirte rápidamente pues si el coche logra alejarse demasiado tendrás que reiniciar esta parte de la misión ⓮. Lástima que Bertrand tenga a su disposición hasta helicópteros...

Para enfrentarte a este "pájaro" lo tienes muy sencillo. **Busca primero refugio y luego busca un coche** que lanzarle. Espera pacientemente a que aparezca (usa el mini- mapa para saber dónde está) y lánzalo con cuidado ⓯. Un sólo impacto bastará para convertirlo en un amasijo de hierros con aspas.

CONSEJO

No todo van a ser rayos

El cacharro que diseñó Zeke y que llevas a la espalda tiene una gran utilidad. Los golpes con él son muy dañinos para casi cualquier enemigo y te permitirá librarte de ellos cuando te quedes sin espacio.











06 MIEDO A LA BOMBA

Busca el **punto de encuentro** con un ciudadano y escucha lo que dice sobre unos **artilugios adosados** a paredes. En el radar te saldrá un símbolo de bomba ⑯, hacia el que tendrá que ir y **usar L2 para absorber toda su energía**. Un segundo explosivo se encuentra en las cercanías pero no dejes que explote. Tras la desactivación, podrás obtener el **fragmento** que hay dentro.

OPORTUNIDAD DE BUEN KARMA: Salvar a víctima de bomba

Debes hacer exactamente lo mismo que en la misión que acabas de terminar. Corre y no tardes mucho o no llegarás a tiempo ⑰. Aparecerá en el mini-mapa con el símbolo azul



OPORTUNIDAD DE MAL KARMA: Robar fragmento

Algunos transeúntes han encontrado fragmentos de rayacite y puedes quitárselos fácilmente si acabas con ellos. No opondrán mucha resistencia como puedes adivinar. Aparecerá en el mini-mapa con un rombo de color rojo.

07 A LA CAZA DE WOLFE

Parece que hay un tipo en la ciudad que puede saber la localización de Wolfe. Sigue el punto en el que se supone que está, pero **aproximándote a él desde los tejados de las casas.** Luego espera a que salga y síguele desde las alturas ⑱. Usa el mini-mapa para saber dónde está en todo momento y **no te alejes demasiado de él** o fracasarás en la misión. Un poco más adelante tendrás que **acabar con un par de barricadas** defendidas por la Milicia, pero nada demasiado complicado si les lanzas un coche o dos ⑲.
Luego sigue hasta la segunda barricada y...

(VER ENEMIGO: SAQUEADOR)

ENEMIGO: SAQUEADOR

Al menos no tendrás que lidiar con más matones. Este bichito tiene la fea costumbre de correr como un toro a por ti, por lo que harías bien en rodar hacia un lado para esquivarle, como se te indica ❶. Luego sube inmediatamente al tejado de uno de los edificios. Suele quedarse "atascado" abajo y podrás freírle con granadas. Si por un casual subiese hasta tu posición, baja para que te siga y luego vuelve a subir para repetir el mismo lanzamiento de granadas ❷.





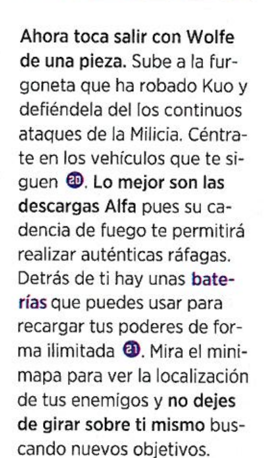












Ahora toca salir con Wolfe de una pieza. Sube a la furgoneta que ha robado Kuo y defiéndela del los continuos ataques de la Milicia. Céntrate en los vehículos que te siguen 20. **Lo mejor son las descargas Alfa** pues su cadencia de fuego te permitirá realizar auténticas ráfagas. Detrás de ti hay unas **baterías** que puedes usar para recargar tus poderes de forma ilimitada 21. Mira el minimapa para ver la localización de tus enemigos y **no dejes de girar sobre ti mismo** buscando nuevos objetivos.

CONSEJO

Alturas = Refugio

Lo mejor que puedes hacer en casi todas las batallas es situarte en una posición elevada, donde contarás con una gran ventaja.

08 MALOS TIEMPOS

OPORTUNIDAD DE MAL KARMA: Acallar a los manifestantes.

Después de dar tus primeros pasos hacia la localización de Kuo, verás un grupo de manifestantes contrarios a tu presencia en la ciudad 22. Puedes dejarlos en paz, o callarlos para siempre usando sólo una fracción de tu poder. Aparecerán en el mini-mapa como un símbolo de prohibido rojo.

Dirígete hacia el punto blanco señalado en el mapa para comprobar si Kuo está retenida en esa cabaña. Por el camino encontrarás un **ser de color verde** bastante desagradable que debes mantener alejado a toda costa 23. Su único ataque consiste en **explotar al contacto contigo,** aunque su resistencia es casi nula.

Examina la primera cabaña y comprobarás que tu compañera no está ahí. **Sigue los puntos marcados por Zeke** mientras despejas los alrededores de miembros de la Milicia y algunos de esos extraños seres explosivos.

Al llegar al tercer punto de búsqueda, darás con una tipa realmente... salvaje 24. **Nix posee poderes que podrían rivalizar con los tuyos** y te propondrá acabar con unos tipos de la Milicia a cambio del **núcleo explosivo** que ha encontrado. Síguela al centro de la ciudad y sube al tejado marcado 25.



Tu objetivo es empapar con gasolina las enormes banderas verticales que rodean la plaza llena de manifestantes y miembros de la Milicia. Pero para ello tendrás que **acabar con los tipos que defienden los tejados.** Busca siempre un edificio algo alejado desde el que atacar y donde no recibas mucho fuego cruzado (26).

En ningún momento debes poner un pie en la plaza o alertarás a tus enemigos. Usa los cables para saltar de edificio en edificio y **buscar siempre alguno que pille al siguiente grupo por la espalda.** Es una batalla larga, pero si mantienes las distancias no te resultará demasiado complicada (27).

CONSEJO

Las fuentes son la clave
Tus poderes necesitan de una fuente de recarga constantes, así que antes de entrar en combate asegúrate, pulsando L3, de dónde podrás robar energía.



09 SE ACERCA LA TORMENTA

Zeke te recomendará que pruebes tus **nuevos poderes** en los tipos señalados en rojo en tu mini-mapa. Dispara y alguno dejará al morir una **esfera morada.** Pasa sobre ella y adquirirás carga para lanzar un Vórtice Iónico (28), un ataque devastador contra grupos que te va a encantar lanzar una y otra vez. Sigue las instrucciones...

10 DESGARRADO

Una nueva misión dual en la que deberás elegir qué camino tomar para desarrollar tu Karma. Recuerda que el elegir una de las misiones bloqueará la otra...

OPCIÓN BUEN KARMA: Dirigiendo el Asalto

Has seguido el consejo de Zeke y **vas a liberar a todos los polis** que la Milicia ha encarcelado, con la esperanza de que luego te ayuden. En tu mapa verás acercarse el **convoy de camiones que debes asaltar** (29). Escoltándolos hay un helicóptero y varias furgonetas, además de todos los soldados que hay sobre los vehículos.

Lo primero acaba con el helicóptero, así que busca una calle adyacente a la principal y **levanta un coche** con tus poderes. Espera paciente a que se ponga a tiro y derríbalo como ya sabes (30).





CONSEJO

Realiza misiones secundarias
No sólo son entretenidas y te darán muchos puntos de experiencia: además te permitirán potenciar poderes.









Procura **pillarle por la espalda** o por un flanco y no dejes que los demás te vean antes, o la cosa se complicará y mucho.

Sin apoyo aéreo la cosa es más sencilla, especialmente si consigues **lanzar un Vórtice iónico a los camiones enfilados.** Otra buena opción es adelantarles tomando algún atajo y saltar sobre ellos desde algún edificio cercano, realizando alguno de tus devastadores aterrizajes 31. Sea como sea, **tómate un respiro a menudo** para recuperar salud y usa algunas descargas de cadencia alta para acabar con todos los miembros de la Milicia.

Con la policía ya liberada dirígete a la zona marcada en el mapa . El conjunto de casas donde se supone está Kuo está **protegido por 3 morteros** y un montón de milicianos 32. No dejes de recoger las **cargas iónicas** que dejan algunos al morir y los Vórtices harán mucho del trabajo. **Los morteros siempre deben ser atacados desde la retaguardia** 33. Luego libera Kuo y ábrete paso hasta la furgoneta conducida por Zeke. No descuides tu salud y, sobretodo, **no te dejes acorralar.**

OPCIÓN MAL KARMA: ¡¡Buuum!!

La opción de Nix es más... explosiva. Búscala para comenzar y verás la que tiene preparada. Tu objetivo es llevar este vagón de tranvía hasta la mansión donde está retenida Kuo. Para ponerlo en movimiento, **dispara cargas contra la batería que hay en el techo,** en la parte delantera 34. Hasta que llegues a tu destino, **tendrás que defenderlo de los ataques de la Milicia** que usará de todo para detenerte. Cuando te encuentres con un grupo, baja y **encárgate de ellos de uno en uno,** sin prisas 35. Tras unos minutos, llegarás a tu destino.

Los jardines de la mansión, están plagados de morteros y milicianos. En esta zona puedes sacar gran rendimiento de tu Vórtice Iónico. En cualquier caso, **localiza los emplazamientos en tu mini-mapa y da un rodeo** hasta ellos para pillarlos por sorpresa 36. No tardarás en liberar a Kuo, aunque llegar hasta la furgoneta de Zeke supondrá otra batallita más.







ASCENSIÓN

La cosa se complica un poco aquí, ya que la probabilidad de que los trozos de Rayacite estén más ocultos aumenta. **Mucho callejón y pasadizo medio oculto.** Eso sí, la oscuridad reinante en general te ayudará a localizarlos desde más lejos gracias a su luz.... Todo lo contrario que con **las palomas: aquí son más complicadas de ver.**



11 ILUMINAR EL DISTRITO DE ASCENSIÓN

Dependiente como eres de la electricidad, meterse en una zona de la ciudad donde han cortado el flujo eléctrico es un suicidio, así que **habrá que activar los 3 generadores de la zona.**

Usa en el primero de ellos un proyectil Tesla tal y como se te indica en la pantalla y pasarás a tomar el control del mismo a toda velocidad ❶. Debes dirigirlo contra el generador que se te indica antes de que se evapore en el aire. **Lo más práctico es tomar altura** para esquivar coches, postes y edificios y atacar a tu objetivo desde arriba haciendo una bajada en picado ❷. Así no fallarás.

Cada vez que aciertes en uno tendrás que llegar hasta él y **protegerlo de la Milicia** durante unos segundos, hasta que se restablezca la corriente en esa zona. **Espera a tus enemigos junto al generador** y usa el mini-mapa para saber por donde vendrán ❸. Intenta aniquilar a todos los que puedas desde la distancia usando tus distintas habilidades (El Vórtice hará maravillas) pero **no te separes del generador.** Si se acercan mucho, usa los golpes con tu acumulador y recupera salud tirando de su energía ❹. Si te separas de él, será misión imposible.








12 EL SACRIFICIO

Según Zeke, una buena acción de rescate puede granjearte buenos aliados, así que **vas a salvar a una pobre chica retenida por los monstruos** que ya conoces en el borde del pantano. Ya sabes que estos seres son especialmente **vulnerables a los golpes de tu Acumulador** ❺, así que limítate a usar esa táctica sin complicarte la vida.

Una vez liberada, deberás escoltarla hasta otra zona de la ciudad, defendiéndola una vez más de esos asquerosos monstruos ❻.
Todo muy sencillo... hasta que hace acto de presencia el animalito que se supone que iba a usarla de desayuno.
(VER ENEMIGO: DEVORADOR)





CONSEJO

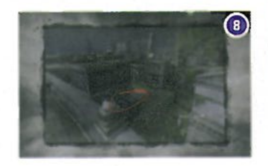
Usa tu mini-mapa.
Tendrás la localización de muchos enemigos antes incluso de verlos. Y te servirán de guía para dar con las palomas y los trozos de rayacite.

13 CONDUCTOR, NO HUMANO

Parece que Kuo ha adquirido unos poderes impresionantes. Seguro que te viene bien tenerla de tu parte... Antes hay que encontrar otro de los **núcleos explosivos de Wolfe.** Localiza el ataúd de la imagen, siempre dentro del círculo marcado en blanco en el mapa ❼. Usa referencias visuales como verjas y torres para que sea más fácil.

Una vez des con él, eleva la tapa con R2 y coge una **foto** que indica el segundo lugar de búsqueda ❽. Repite lo mismo, pero ahora deberás acabar con un **grupo de milicianos.** Cuando encuentres el panteón definitivo...

(VER ENEMIGO: SEÑOR DE ENJAMBRE)



ENEMIGO: DEVORADOR

Este repugnante ser no representará una seria amenaza si sabes qué hacer. Su cuerpo parece estar blindado, salvo cuando abre la "boquita" para escupirte unos salivazos venenosos o lanzar su larga lengua contra ti ❶. Los primeros son muy sencillos de esquivar y para zafarte de la segunda sólo tendrás que disparar a su boca unas descargas, justo antes de que te intente masticar. Fácil. Y tu táctica de ataque no puede ser más sencilla: eleva uno de los muchos coches que te rodean y apunta a su boca ❷. Nada más ver que la asoma bajo su protección, lanza el coche contra ella. Con el impacto le restarás un 20% de salud ❸. Usa a tu favor los edificios y tu mayor velocidad para rodear a la criatura y pillarla por la espalda.



ENEMIGO: SEÑOR DE ENJAMBRE

Se comporta como el Saqueador, salvo que de vez en cuanto lanzará unas esporas que harán brotar del suelo hongos explosivos ❶. Si te acercas demasiado... Y lo más irritante es la cantidad de "pulgas" gigantes que le acompañan y que, sin ser muy dañinas, dificultan mucho la tarea.
La mejor táctica es atacar desde una posición elevada, por ejemplo, el techo del mausoleo ❷. Si ya has ganado el poder de "granada pegajosa", será mucho más fácil. Espera a que salga del suelo y lánzale tus explosivos ❸. Desde ahí además tienes a tu disposición fuentes eléctricas ilimitadas. Si sube alguna "pulga", usa golpes físicos para acabar con ellas. Hagas lo que hagas, nunca permanezcas a su misma altura y busca un lugar más elevado al que no pueda subir.









14 MEJOR QUE BUENO

Una misión muy simple, destinada a probar tus nuevas habilidades. **Habrás adquirido una mayor capacidad de "vuelo iónico"** y la de saltar más alto si estás sobre un coche. Pero la realmente útil es la que **imita el disparo de un francotirador** pulsando "↑" en la cruceta. Practica: la vas a usar mucho...

15 HISTORIAS DEL PASADO

Reúnete con Nix en el punto señalado y acompáñala a través de la orilla del pantano hasta un **barco de la Milicia.** Durante los primeros minutos deberás avanzar por la orilla mientras acabas con distintos grupos de milicianos y evitar así que hundan la embarcación ❾. No te confíes y **trata de pillarlos a todos desprevenidos** mientras Nix hace de señuelo. La cosa se complicará cuando te enfrentes a algunos bichos. Como siempre, **la mejor táctica es usar los golpes físicos** a corta distancia ❿. Observa el mini-mapa y **mantente alejado del agua,** no vaya a ser que el fragor de la batalla pierdas de vistas el letal elemento.

Lo que parecía muy sencillo se complicará con la aparición de un nuevo **Señor del Enjambre** ⓫. Fundamentalmente porque aquí no hay edificaciones a las que subirte y sólo un par de puntos desde donde recargar tus poderes. **El truco: huir hasta el barco** ⓬. Sal pitando y busca a Nix para saltar sobre tu medio de transporte. Subido ahí, la criatura no será capaz de alcanzarte y además contarás con una cercanísima **fuente de electricidad infinita. De lo único que debes preocuparte** es de las pulgas que suban a bordo y de lanzar con cierto tino las granadas ⓭.

CONSEJO

Ataca desde lejos.
Gracias al mini-mapa sabrás donde están tus enemigos antes siquiera de verlos. Usa tus armas de precisión para acabar con ellos desde una posición segura.

16 TRANSFERIR PODER

Escucha los dos planes y elige según la trayectoria de Karma que hayas elegido.

OPCIÓN BUEN KARMA: Corazones y mentes

Busca a Kuo y **su ambulancia y sube al techo** de la misma. Se trata de una simple misión de escolta. **No permanezcas siempre sobre el vehículo,** muchas veces es mejor buscar puntos alternativos de ataque (por





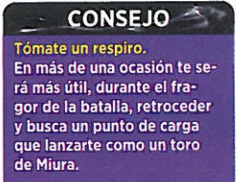






los lados) para coger a los milicianos por sorpresa (14). Aprovecha tu nuevo disparo "francotirador" para acabar desde la distancia con los **tipos armados con las ametralladoras pesadas.**

También deberás despejar las calles de coches. El punto crítico será cuando un **Devorador bloquee uno de los cruces** (15). Baja de la ambulancia y usa los **coches más lejanos para lanzárselos** cuando asome la cara bajo el blindaje. Sal corriendo lejos de Kuo cuando empiece a lanzar sus salivazos verdes, ya que con que le alcancen un par de escupitajos será "game over". Un excelente sitio para **recuperar la salud y cubrirte de sus proyectiles es el cementerio** que hay a mano derecha (16). Sal cuando el peligro haya pasado y lanza un nuevo coche para volver a tu escondrijo. Simple y sencillo.



CONSEJO

Tómate un respiro.
En más de una ocasión te será más útil, durante el fragor de la batalla, retroceder y busca un punto de carga que lanzarte como un toro de Miura.

Ya en el punto de reunión con Laroche, deberás defender la posición contra distintos batallones de la Milicia (17). Pero los muy tontos **aparecerán siempre desde estrechos callejones** donde un Vórtice Iónico hace maravillas. **Mantente atento a los francotiradores** de los tejados y no tardarás mucho en despejar la plaza (18).





OPCIÓN MAL KARMA: Engañando a los rebeldes

Busca a Nix si optas por su plan. Tu primera visita será el fuerte de la Milicia, donde debes **cortar la comunicación visitando los dos puntos** indicados en el mapa (19). Habrá una fuerte resistencia, así que **no dudes en usar el Vórtice Iónico** y escala las torres. Una vez incomunicados, **Nix tomará el control de una torreta** con la que harás explotar dos depósitos de combustible (20). Debes **acabar con todos los rebeldes,** pero con semejante cañón es todo muy fácil.





De vuelta en la piel de Cole, **elimina a los dos batallones de la Milicia** y luego dispara **contra el enclave de la torreta.** Elimina a unos cuantos milicianos más y te habrás ganado la confianza de Laroche y sus hombres.

17 ASALTO AL FUERTE

Has reunido gente suficiente para realizar el asalto al fuerte. Durante los próximos minutos **tu misión será asistir a los hombres de Laroche** con los incontables enemigos que hay dentro. En tu mini-mapa aparecerán señaladas las **posiciones de la artillería pesada** miliciana 21. Tendrás que desmontar uno a uno esos morteros y ametralladoras. **Usa el mapa,** no sólo para hallar estos enclaves, sino también para saber dónde están tus enemigos.





Utiliza el Vórtice Iónico cada vez que encuentres una alta concentración de enemigos. **Y no sigas los caminos más obvios:** Cole puede subir y trepar paredes que los otros no pueden y así los cogerás desprevenidos.

Cuando la zona se quede a oscuras tendrás que activar varios generadores con los Cohetes Teslas. Sigue las instrucciones de Zeke y activa los tres, siempre "atacando" y cayendo en picado sobre ellos. Luego podrás seguir desmantelando los morteros de las torres de la fortaleza

Atención al suelo: si se ilumina de color anaranjado es que va a caer sobre ti un pequeño obús... 22

OPCIÓN KARMA:

Deberás tomar una de las decisiones más importantes del juego: **elegir con quien cambiar poderes.** Kuo representa el Hielo y el buen karma, y Nix el fuego y el mal karma. Sea como sea, adquirirás nuevos poderes que querrás probar...

18 JOSEPH BERTRAND III

(VER ENEMIGO: MONSTRUOSIDAD)

ENEMIGO: MONSTRUOSIDAD

Aunque sea enorme, la forma de acabar con ella es bastante sencilla. Como verás, se dedica caminar siempre de frente mientras acaba con todos los miembros de la Milicia 1. Cada vez que los ataque dejará expuesto alguno de sus 5 puntos débiles, unas bolas de color rosa muy luminosas 2. Ármate con alguna descarga potente (artillería o Mágnum) y dispara contra el punto que quede expuesto. Como pasa de ti, la manera más inteligente de hacerlo es atacando desde un lado (en la playa o en un parque) 3 o incluso desde lo alto de un edificio. Lo único que debes evitar es quedar justo enfrente de ella y a poca distancia. Busca siempre un lugar seguro y no te arriesgues sin necesidad. Es más una cuestión de paciencia que de habilidad.

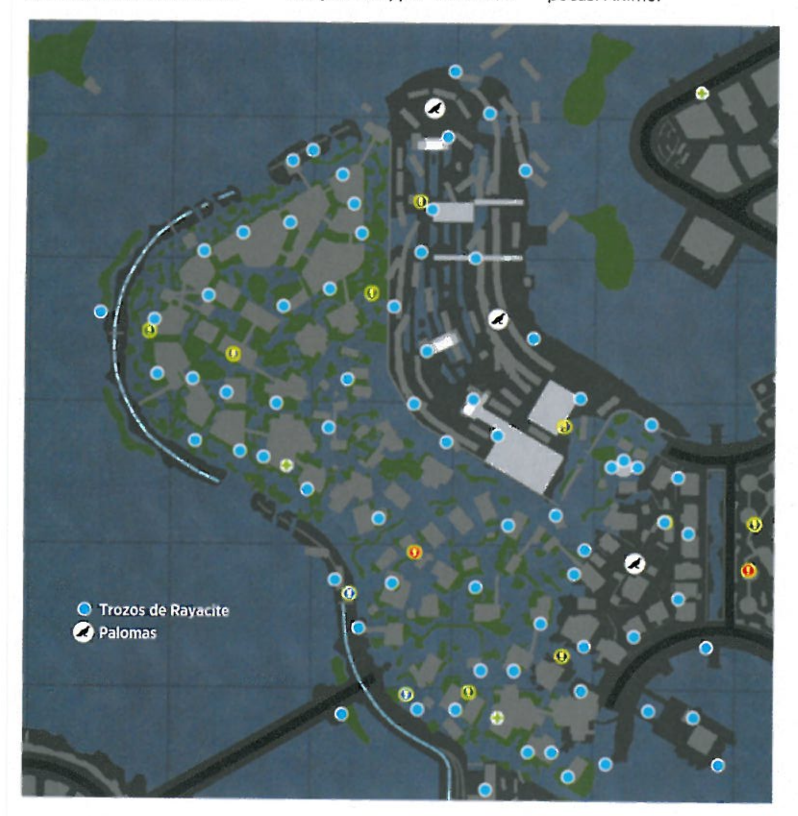






FLOOD TOWN

Aquí **te resultará especialmente fácil** hacerte con la mayoría de los trozos de Rayacite, ya que la altura de los edificios es realmente baja y la oscuridad ayuda a localizarlos.
Las palomas, por el contrario, son más difíciles de localizar por la falta de luz, aunque por suerte hay muy pocas. Ánimo.









19 ILUMINAR FLOOD TOWN

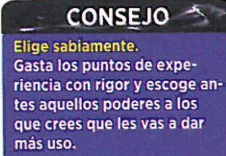
Hay que activar generadores y ya sabes cómo. **Eleva los cohetes Tesla todo lo que puedas** en el aire y busca el impacto cayendo en picado para que todo sea más sencillo ❶. A la hora de defenderlos de los ataques de esos **tipos nuevos con traje helado** (básicamente igual que la infantería miliciana pero capaces de dar grandes saltos), no te muevas de su lado. **Limítate a disparar cuando los veas** de lejos y luego a repartir golpes físicos si se acercan al generador ❷. **Aprovecha a tu favor** una lógica característica de una zona inundada: ¿qué pasa si un enemigo cae al agua y disparas una carga eléctrica cerca de él? Pues eso, que queda frito ❸.



20 EL RAYO DUNBAR

Zeke ha ideado un tipo de foco ultravioleta que hace polvo a los bichos que asedian la ciudad. Tu misión será usar esos dispositivos para defender a los.

A medida que vayan saltando las alarmas en distintos puntos ❹, deberás correr para hacerte con el control del rayo Dunbar más cercano y freír a las diversas criaturas que aparezcan. Por suerte no te atacarán a ti y te limitarás a buscarlos en tu mini-mapa para freírlos ❺.



CONSEJO

Elige sabiamente.
Gasta los puntos de experiencia con rigor y escoge antes aquellos poderes a los que crees que les vas a dar más uso.

Tras varias alarmas en distintos sitios, regresa donde se encuentran **Zeke y Laroche,** pues una horda de criaturas les tiene acorralados. **La mejor táctica es repartir con el Amplificador** a todo lo que tengas cerca ❻. Para acabar, llegarán un par de **resistentes tipos con armadura,** pero que caerán bajo tus descargas Mágnum ❼.

21 POZOS EN LLAMAS

El listo de Laroche ha dicho que te dará su **núcleo explosivo** si consigues sellar los **cuatro pozos ardiendo** que



CONSEJO

De cable en cable.
No titubees a la hora de saltar. Cole es un auténtico "mono" cuando se trata de saltos imposibles. Ahorrarás mucho tiempo.





hay en esta zona. Deberás usar el **impulso cinético** para elevar y lanzar contra ellos una enorme tapa cuadrada ❽. La tapa estará siempre señalada en tu mini-mapa y **deberás desplazarla (lanzándola) hasta cada uno de los pozos.** Para localizar los pozos basta con que te fijes en las enormes columnas de humo que señalan su posición ❾. Cerca de dos de estos pozos ocurrirán cosas que merecen un poco más de detalle. Verás a Bertrand crear todo tipo de monstruos en un vagón y a la Milicia intentando acabar con ellos ❿. **Ignóralos y esquiva esa zona de combate,** esa de momento no es tu guerra. Pero sí la batalla con...

(VER ENEMIGO: CRIOGENIZADOR)

CONSEJO

No te encasquilles.
Con la cantidad de poderes a tu disposición, no te mal acostumbres a usar sólo unos pocos. Experimentando verás que todos tienen su utilidad.

22 ENERGÍA DE CAMPO DE RAYOS

Quizás la "misión" más corta de todo el juego. Simplemente, escucha lo que tienen que decir tus compañeros, sal fuera del vagón y **pon en práctica los nuevos poderes** que te ha dado el último fragmento explosivo consumido ⓫. No puede ser más sencillo. Un descansito de vez en cuando viene bien.



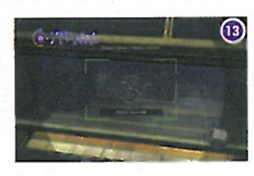

ENEMIGO: CRIOGENIZADOR

Una lucha complicada pero que resulta muy sencilla si sabes qué hacer. Este tipo usa descargas de hielo para atacar a distancia (por suelo y aire) pero son fáciles de esquivar. ❶. Eso sí, si te acercas verás de cerca sus puños...
Busca el tejado de algún edificio que esté a cierta distancia de él y espera a que se esté medianamente quieto. Luego usa tu disparo de precisión para atinarle en la cabeza o la parte superior del tronco, lo que le hará bastante daño ❷. El principal inconveniente es que no hay muchas fuentes de energía cercanas y es posible que debas bajar a buscar "alimento" ❸. Cuando estés cargado, sube de nuevo y busca la máxima distancia con él. Bastarán 4 o 5 impactos.






12


13


14

23 INFORMACIÓN DEL HANGAR FERROVIARIO

Tendrás que elegir entre Kuo y Nix. Ya sabes que el elegir una hará que la otra quede del todo bloqueada.

OPCIÓN BUEN KARMA:

El objetivo de Kuo es obtener **evidencias fotográficas de que Bertrand es el responsable** de la aparición de los monstruos. Para ello tendrás que **sacar fotos de los 4 vagones señalados** en el mapa sin ser descubierto por los miembros de la Milicia. Por suerte no abundan las patrullas y gracias a tu mini-mapa, podrás saber dónde están y qué vigilan ⓬. **Usa cables y postes para pasar desapercibido** y camina entre los vagones. Siempre hay una manera muy sencilla de acercarte a tu objetivo sin llamar la atención, sólo hay que buscar el rodeo menos evidente.

La última foto debe ser de Bertrand, así que súbete al tejado del hangar donde está y busca un tragaluz abierto en la zona inclinada. En pantalla se te indicará el ajuste perfecto de la foto, para que no falles el tiro ⓭.

Espera a que acabe la escenita estarás listo para algo de acción. Ya no importa levantar revuelo, así que ve hasta los vagones señalados para **liberar a los prisioneros humanos.** Los milicianos ya no deberían darte muchos problemas, pero el **Devorador** que te espera al fondo de la estación es cosa aparte ⓮. Lo malo de esta lucha que es **no tendrás a tu disposición tantos objetos arrojadizos** como en anteriores encuentros. Por suerte, **los vagones te servirán de parapeto** contra tu enemigo y sus ataques (sólo lanza salivazos y su pérfida lengua). Tu mejor opción es **acercarte a media distancia y usar las granadas** pegajosas cuando veas que abre la boca ⓯. **Una lanzada en plena cara** le restará bastante salud. **Alternativamente, puedes lanzarle las bombonas explosivas** que hay junto a uno de los vagones. Ocúltate detrás de uno de ellos cuando el Devorador empiece a escupir y vuelve al techo para lanzar tu siguiente ataque ⓰. Tedioso pero sencillo. **Con el monstruo liquidado,** sigue con tu misión de liberar a los humanos supervivientes.


15


16


17



OPCIÓN MAL KARMA:
La nueva familia de Nix

Sigue a Nix hasta una zona sin corriente eléctrica y **usa el generador que Zeke te marcará** en el mapa, no sólo para activar otro generador usando los misiles Tesla como ya sabes, sino para acabar con bastantes enemigos del VCC con esos mismos proyectiles (17).

Con la zona ya "iluminada" y Nix habiendo liberado a una docena de las criaturas, os tendréis que encarga de acabar con otro batallón de soldaditos de hielo. **Tú limítate a hacer bajar** a esos enemigos de sus posiciones. Ya en tierra los cachorros de Nix se encargarán de ellos. Tu mejor arma en este caso es **el disparo de precisión usado a distancia.**



24 LA BESTIA SE ACERCA

Zeke tiene una disparatada idea para acabar con la Bestia: ha conseguido un misil nuclear. Su idea es **lanzarlo desde la zona portuaria de Flood Town,** mientras lo lleva hasta allí cargado en un camión. Durante el breve trayecto, te tocará a ti **despejar el camino de enemigos.** Hasta Flood Town será sólo unos cuantos milicianos en furgonetas e incluso barcos (cuando llegues al puente) (18). Nada que no puedas despachar rápidamente. También tendrás que ser tú quien despeje el camino de coches y demás chatarra.

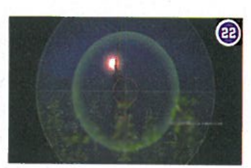
Ya al otro lado del puente verás que unos miembros del VCC están luchando a brazo partido con varios saqueadores (19). **Olvida esa batalla** y déjalos que se maten entre ellos, tú aléjate lo máximo posible y limítate a apartar los coches que entorpecen el camino de Zeke.

Una vez en la zona portuaria, sube hasta lo más alto de la grúa y luego busca en el tejado de la sala de control el **fijador láser** para el misil (20). Fíjalo en la Bestia y... nada. Antes tendrás que acabar con un nutrido grupo de **soldados de hielo.** Desde donde estás y usando tus distintos tipos de poderes deberías acabar con una buena parte de ellos, sin bajar hasta su nivel o te verás enseguida rodeado (21).

Busca refugio en las estructuras y podrás eliminar fácilmente a más de la mitad. Luego baja y lidia con el resto, **siempre huyendo de las concentraciones** y teniendo claro donde hay fuentes para recargar tu salud y poder. Con todo despejado, regresa al señalador láser y termina tu trabajo (22).







GAS WORKS

La cosa se complica debido al entramado industrial que domina la zona. **Mucha chimena alta y de difícil acceso.** Tendrás que mirar mucho para arriba para localizar el Rayacite. **La cadena de rayos te será de enorme utilidad** aquí para acceder a él. Y atento al mini-mapa, las palomas vuelan a gran altura también.









25 ILUMINAR GAS WORKS

Otra misión con **generadores y misiles Tesla**. La única novedad es que por el camino **deberás impactar contra algunos enemigos** de hielo para captar algo de carga y poder seguir ❶. Tranquilo, están señalados igual que los generadores. Para defenderlos, como siempre: no te separes de ellos y usa su electricidad para curarte.

26 CONDUCTORES FORZADOS

Debes encontrar otro **fragmento explosivo** y Bertrand podría tener uno escondido uno en una **caja fuerte de un almacén**. Ve allí y golpea las cajas de madera con el símbolo de la Milicia tras acabar con sus dos guardianes ❷. Dentro encontrarás **la localización de otros 3 almacenes más.** La caja que buscas en el primero de ellos está **en las pasarelas que hay en lo más alto,** desde el interior ❸. Según vayas avanzando encontrarás más resistencia. En el segundo te toparás con **2 de esos gigantes de hielo,** pero si consigues esquivarlos morirán al estar fuera de su ambiente ❹. **La cosa se complica en el último almacén.** Allí te espera otra versión más potente de esos heladitos.

(VER ENEMIGO: TITÁN)

ENEMIGO: TITÁN

Estos seres poseen dos únicos ataques: lanzar trozos de hielo contra ti y un rayo "helador" como el que ya conoces. Ambos ataques son realmente dañinos, pero inútiles en un entorno con tantos obstáculos como este ❶. Busca siempre cobertura tras columnas, casetas, maquinaria... Si andas con un poco de ojo ni te tocará.

A la hora de atacar, olvida tus proyectiles, sólo funcionan las granadas ❷. Equípate con su versión pegajosa y espera escondido hasta que lance uno de sus ataques. Sal un segundo y lanza contra él todas las granadas que puedas a la vez. Tras 2 o 3 tandas, su barra de salud quedará reducida a la mitad y lo verás jadear sin brazos.

Acércate a él corriendo y pulsa R1 para comenzar una secuencia en la que dejarás al descubierto su cabeza ❸. Sal pitando a buscar cobijo y repite la misma táctica. Espera a que él acabe y descanse y lanza tantas granadas seguidas como puedas. Si estás cerca, es casi imposible que falles dado el enorme tamaño del polo con patas.













CONSEJO

Mejor no te metas donde no te llaman.
Las batallas entre los 3 bandos de enemigos a los que te enfrentas no abundan, pero si te topas con alguna, dejen que se maten entre ellos y no intervengas.

Abre la caja fuerte de la zona central del hangar y reclama tu recompensa.

27 FÁCIL

Otras de esas mini-misiones para que pruebes **nuevos poderes.** Este resulta muy útil ya que te permitirá lanzar una especie de "rayo tractor" llamado **cadena de rayos contra cualquier superficie** y usarlo para llegar hasta ese punto en un abrir y cerrar de ojos ⑤. Ideal para recolectar más Rayacite.

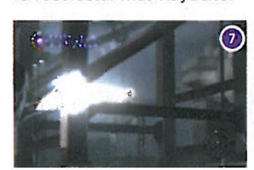
28 EL ROSTRO DEL CAMBIO

Tu misión es sabotear dos barcos cargaditos con esos soldados de hielo... **El primero es muy sencillo** dada la escasa resistencia que encontrarás en él ⑥. Luego simplemente **inutiliza su ancla de proa con tus poderes.**

El segundo es otro cantar. Para acabar con buenas parte de la infantería, lo mejor es que te armes de paciencia y acabes con ellos **usando el disparo de precisión** ⑦. Tendrás que recargar tus poderes cada poco tiempo ⑧, pero si persistes, podrás acercarte al barco dejando como **única amenaza al Titán** de la proa. En esta ocasión también tendrás la ventaja del entorno. **En el costado izquierdo del barco hay dos enormes grúas** y desde el techo de la más cercana podrás hartarte a lanzar granadas contra el monstruo ⑨. **Usa tu nuevo poder para subir hasta lo más alto** y verás que fácil resulta. Cuando su barra de salud haya caído hasta su último tercio, baja y trata con él como ya sabes: deja al descubierto su punto débil acercándote a él mucho ⑩ y remátalo con una nueva salva de granadas. Sólo hay que tener paciencia ⑪.

CONSEJO

Divide y vencerás.
Cuando te veas muy superado en número por tus enemigos, aléjate de ellos bastante. Algunos te seguirán, separándose así del grupo principal y haciendo tu visa mucho más sencilla.













Finalmente, hará acto de presencia un personaje al que no esperabas ver. Deja que te dé ciertas explicaciones y un nuevo don (**detectar la plaga pulsando L3**) y sigue sus instrucciones.

Busca el hangar de contagiados y usa tu nueva habilidad para dar con la mujer infectada (la encontrarás porque su interior es de color rojo y amarillo) ⓬. Facilito, ¿verdad?

29 DEMONIOS

La batalla que se te viene encima es **larga y tediosa,** pero tienes mucho ganado por tu anterior experiencia con esta monstruosidad.
(VER ENEMIGO: BERTRAND)

ENEMIGO: BERTRAND





En la primera parte del combate irás montado sobre una furgoneta con una fuente de energía infinita. Bertrand va detrás de ti disparando salivazos y proyectiles teledirigidos. Sólo debes preocuparte de los proyectiles: desactívalos cuando estén muy cerca con una explosión eléctrica ❶. Aprovecha las pocas oportunidades que tengas para disparar descargas tipo artillería contra la "bola" rosa de la boca ❷. Luego te tocará lidiar un par de minutos con él en el suelo.
La segunda parte es similar, pero en un helicóptero. Sigue derribando sus proyectiles y espera a que caiga en alguna de las dos trampas que Laroche le ha tendido ❸. Eso sí, tendrás que hacer estallar los misiles de tus amigos una vez se claven en el costado de Bertrand: usa un par de cargas eléctricas.
La tercera y última parte es la peor. Será una batalla similar a la que ya viviste en el pasado, pero esta vez Bertrand está acompañado de cientos de criaturas que entorpecerán muchísimo tus ataques ❹. Aléjate hasta una distancia prudencial y estate atento a los pocos momentos en los que expone sus puntos débiles: dos bolas rosas en los "codos" y otras dos en el interior de su tórax ❺. Despacha a sus cachorros con el Acumulador y dispara contra él en modo artillería (hay cientos de puntos donde recuperar energía).
Mantente lejs de sus ataques y usa el mini-mapa para localizar a sus congéneres. Puedes probar a subir a alguna edificación, pero lo normal es que no puedas acertarle con garantías.













30 RECUENTO DE BAJAS

Es hora de hacerse con el último **fragmento explosivo** y parece que está en manos de los conductores de hielo. Ve hasta la zona señalada y, antes de hacer nada, observa el cielo. **Si pulsas L2 podrás absorber electricidad** directamente de la tormenta por lo que no debes preocuparte del suministro ⓭.

Acaba con todos los tipos que hay en el hangar (la Tormenta Iónica viene de perlas) y verás como el cabecilla sale corriendo con el fragmento. **Síguele** ayudándote por el mini-mapa y **sin pararte a luchar** contra ninguno de sus compinches. **Usa tu planeo y la cadena de rayos** para seguirle el ritmo hasta una altísima torre helada ⓮. Tendrás que ascender hasta lo más alto del pararrayos para localizar el núcleo, pero Zeke te dará la solución para hacerlo bajar.

Tendrás que localizar 3 válvulas diferente en la torre, todas ellas a distintas alturas. Por suerte dispondrás de varias fotos para dar con ellas ⓯. Ninguna te planteará ninguna dificultad excepto la última, pues **la encontrarás defendida por un numerosísimo grupo de conductores helados.** Tu mejor opción es echarlos de la estructura y **arrojarlos al vacío con la explosión eléctrica.** Te quedarás sólo en un periquete ⓰.

Luego baja hasta el núcleo y... de nuevo acorralado. Sal por patas y sube a alguna de las estructuras colindantes. Desde ahí podrás tratar uno a uno con los pocos que suban a "verte" y, a base de granadas, con los de debajo ⓱. Incluso el gigantón de hielo morirá si eres paciente.

CONSEJO

Incrementa tu capacidad.
No pretendemos que consigas todos y cada uno de los trozos de Rayacite pero si ves alguno no dudes en ir a por él. El conseguir un buen "fondo eléctrico" resulta fundamental en las batallas.

CONSEJO

Busca cobertura.
Eres una máquina de destrucción pero no invulnerable. Busca siempre un lugar donde parapetarte del fuego enemigo, sobretodo si tienes enfrente tuyo a ciertos pesos pesados.













31 LA ÚLTIMA PIEZA

Por.fin estarás preparado para enfrentarte a la Bestia. **Consume el último de los núcleos** y recuperarás uno de tus más preciados poderes: la **Tormenta Iónica**. No vas a tener muchas oportunidades para usarla, pero más vale tarde que nunca ¿no?

32 DECISIÓN FINAL

No todo es lo que parece, y en este caso no puede ser más cierto. Se te pondrá a prueba una vez más.
En esta ocasión, **si quieres ver alguno de los dos finales del juego** deberás seleccionar la opción que vaya en sintonía con el karma elegido durante todo el juego (18). Aquí te damos detalles de todos los dos enfrentamientos posibles.

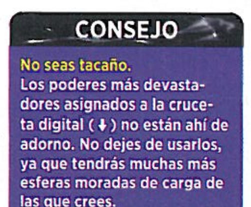


OPCIÓN BUEN KARMA: Lucha contra la Bestia

Sigue a Nix hasta el puerto y monta en el barco. Al llegar al punto de ataque tendrás que optar por seguir con la lucha en tierra firme, así que **usa la cadena de rayos para ir de barco en barco** hasta la orilla (19). Sigue a tu fogosa compañera hasta un generador y, mientras que ella lo carga, **tú deberás protegerla de la Bestia y de Kuo.**

Durante la primera parte será sólo la Bestia, y tus ataques deben ir dirigidos a su cabeza pues es donde se muestra más vulnerable (20). Esquiva sus escasos golpes hasta que te haga flotar en el aire como al principio del juego. Sigue disparando pero detente **en cuanto veas que crea el núcleo de atracción** gravitatorio entre sus manos. Aléjate todo lo que puedas para que no te atrape y poder seguir atacando (21). Si te agarra, no dejes de disparar contra su cabeza.

Kuo no tardará en aparecer para dar un poco la tabarra. Para dispararte creará columnas de hielo, haciéndote a ti la vida más sencilla. **Corre hasta la base de la columna** para que no pueda acertarte y espera a que caiga. Aturdida en el suelo, dale una buena paliza con el Acumulador (22). Bastará con que repitas esta táctica una vez más para hacerla huir.



CONSEJO

No seas tacaño.
Los poderes más devastadores asignados a la cruceta digital (↓) no están ahí de adorno. No dejes de usarlos, ya que tendrás muchas más esferas moradas de carga de las que crees.

CONSEJO

Cae con estilo.
Si te encuentras en una posición elevada, no dudes en caer al suelo con algún ataque devastador. Tus enemigos se desplomarán ante semejante demostración de poder.







La Bestia, mientras tanto, se habrá recuperado y el ICR todavía no está listo... Lidia con ella igual que antes... y con Kuo en el momento que vuelva a aparecer 23.

Si no dejas de moverte no deberías sufrir demasiado. Eso sí, permanece atento, porque pasados unos minutos Nix te avisará del momento adecuado para usar la Tormenta Iónica 24.

Corre hasta la catedral y busca en su torre izquierda el generador que te permitirá terminar de cargar el ICR. Antes de **tendrás que abatir una tercera vez a tu némesis,** aunque esta vez es más sencillo. Tus impactos le causarán más daño que antes 25 y en un minuto habrá hincado la rodilla... 26.

OPCIÓN BUEN KARMA: Únete a la Bestia

Del lado de John tus poderes incluyen el **poder volar.** Durante los primeros minutos te limitarás a revolotear a su alrededor mientras acabas sin esfuerzo con algunos civiles armados. Nada que suponga un reto para ti.

Luego te las verás por primera vez con Nix 27. Ya andando, sube a una de las altísimas cisternas donde se encuentra tu ex-amiga. **Usa descargas de precisión** para atacarla desde lejos, pero lo ideal es ir tras ella y darle con el Amplificador. Cuidado al cruzar hasta la siguiente cisterna: serás vulnerable.

Continuarás, ya junto a la Bestia, destruyendo barcos y artillería pesada, sin demasiado esfuerzo. **Pero Nix vuelve a aparecer** lanzando un letal rayo con el ICR contra John 28. Sube al tejado del casino y persíguela por toda la plaza. **Si estás lejos usa las descargas de precisión,** y si la tienes cerca, el Amplificador o, sobretodo, la Tormenta Iónica 29. Ella lanzará algún que otro rayo con la esfera pero nada que te pueda poner en apuros.

Vuelve junto a la Bestia para caminar hasta la catedral, donde tendrás el último enfrentamiento con Nix. Esta vez andará siempre en las cercanías, **lanzándote proyectiles explosivos** que no te harán mucho daño. Remátala con tu Amplificador o alguno de los poderes asignados a la cruceta 30. No durará mucho.







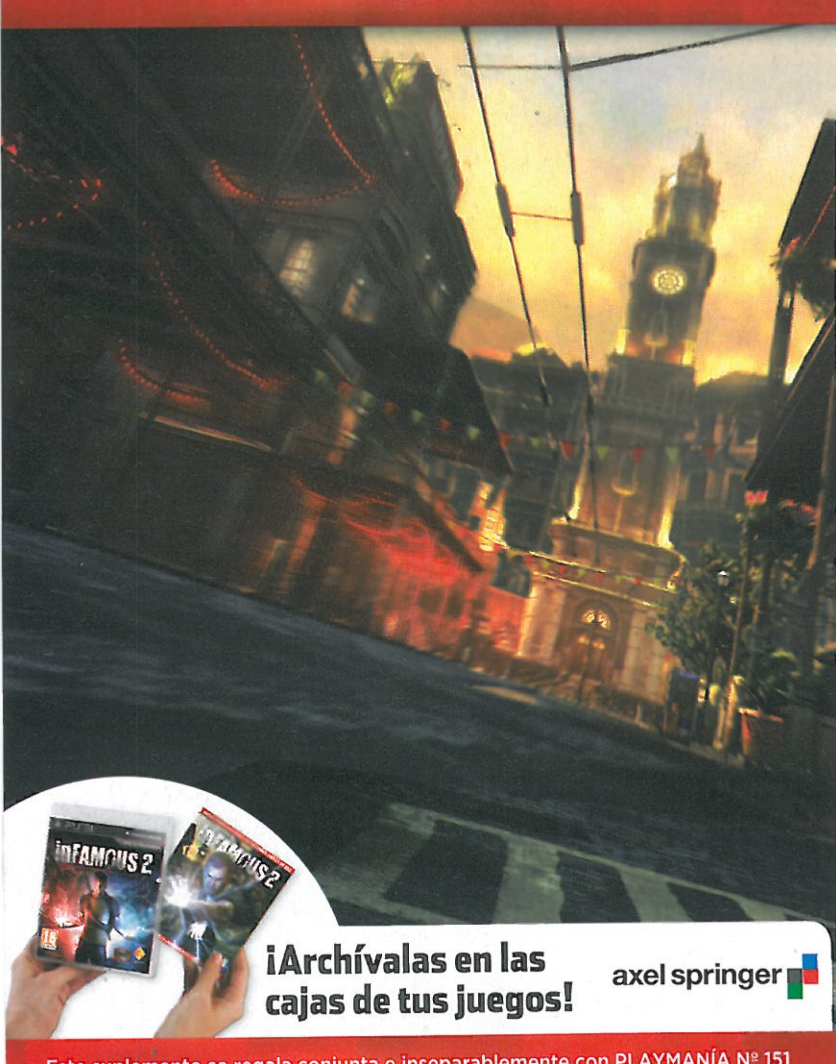


SE ACABÓ... ¿O NO?

Una vez los créditos terminan su periplo por la pantalla, se te devolverá al punto justo anterior a tu última gran decisión moral.

Podrás dedicarte a **resolver todas las misiones secundarias** que te hayas dejado en el tintero (y que aparecen en tu mapa) y a **cambiar el signo de tu karma** para ver el final alternativo. Esto puede llevarte cierto tiempo, pero es posible si resuelves **todas las misiones secundarias que aportan un karma** determinado y **realiza las acciones cotidianas** que ya te hemos comentado en multitud de ocasiones (atacar a policías, curar a gente, desactivar bombas...).

No olvides que **algunas de las misiones generadas por usuarios** (contorno verde) y que aparecerán si estás "online" también pueden aportarte puntos. Sólo de esta forma lograrás ver todo lo que *InFamous 2* te ofrece, que es mucho.



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 151